
PlayStation
ウキウキ釣り天国
川物語
TEICHIKU
RECORDS

はじめに

このたびはプレイステーション用ソフト「ウキウキ釣り天国～川物語～」を
お買い上げいただき誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用方法でお使いください。

ウキウキ釣り天国
川物語

は推理ゲームです！

「え、『釣りゲーム』じゃないの？」と思われた方、スイマセン。「ウキウキ釣り天国」シリーズは「推理ゲーム」なんです。でもちょっと聞いてください。実際のところ本当の釣りも「推理ゲーム」なんですよ。どんなにテクニックを持っている人でも、魚がいない場所では魚を釣る事はできません。また、どんなに魚影の濃い場所でも、きらいなエサに魚は食いつきません。「季節」、「日付」、「時間」、「タックル」、「ポイント」、「魚の習性」・・・etc収集した数々の手がかりをもとに、ターゲットを釣り上げるための最善の方法を導き出して、はじめて魚を釣り上げる事ができるんです。どうです、見事に「推理ゲーム」でしょ？推理に推理を重ねた方法で、狙い通りの魚が釣れた時の喜びはまた格別なものです。「ウキウキ釣り天国」シリーズはそういった「考えて魚を釣る」という楽しさを味わえる数少ないソフトです。私達は、このソフトで、また新しい「名探偵」に会える事を楽しみにしています。

「ウキウキ釣り天国～川物語～」スタッフ一同

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応

SLPS 01521

「川物語」の舞台となる飛神川(ひかみがわ)は
俗に言う「名川」ではありません。
昔はどこにでもあった「日本の川」の生態系を
再現したものです。

野営地には鳥が飛び、四季おりおりの植物や昆虫が
あなたを迎えてくれます。川には今ではめずらしくなった小魚たちが
群れています。あなたがこの川について知れば知るほど
また、新しい出会いと発見があります。

飛神川(ひかみがわ)



そして「飛神川」には
かくされたストーリーがあります。
それは「川」から
あなたへのたいせつなメッセージです。
できれば、多くの人々がこのゲームで川が好きになり、
実際に釣りに行き、川と仲良くなってくれることを願っています。

ゲームの始め方

ゲームの起動

1：プレイステーション本体のオープンボタンを押してふたを開きます。
2：レーベル面（文字が印刷されている面）を上にしてディスクをセットしてふたを閉じます。
3：本体のパワーボタンを押して電源を入れます。
4：しばらくすると画面にタイトルが表示されます。



コントローラはコントローラ端子1に、メモリーカードはメモリーカード差込口1にセットして下さい。コントローラ端子2、及びメモリーカード差込口2には対応しておりません。

ゲームの始め方

タイトル画面で、初めてプレイする場合は「最初から」を、前回の続きからプレイする場合は「続きから」を選択してください。



名前の入力 （「最初から」を選択した場合）

初めてプレイする場合は「ストーリーを極める」モード、「釣りを極める」モード共に、プレイヤーがゲーム中に使用する名前を登録する必要があります。プレイするモードを決定後、方向キーでカーソルを操作して、◎ボタンで文字を入力してください。入力した文字を削除する場合は⊗ボタンを押し、名前の入力を完了する時には「END」を選択してください。

ゲームデータのロード・セーブ

「ウキウキ釣り天国～川物語～」のゲームデータはメモリーカードを1ブロック使用します。
また、1ブロックの中にはプレイヤーデータを最大4個まで保存できます。

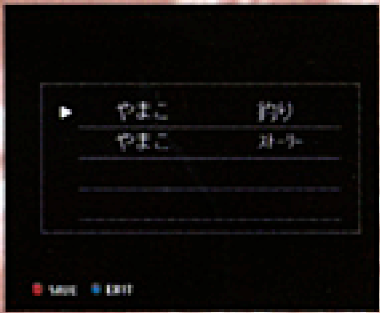
ゲームデータのロード

タイトル画面で「続きから」を選択し、表示されたデータリストから続きをプレイするデータを選択してください。



ゲームデータのセーブ

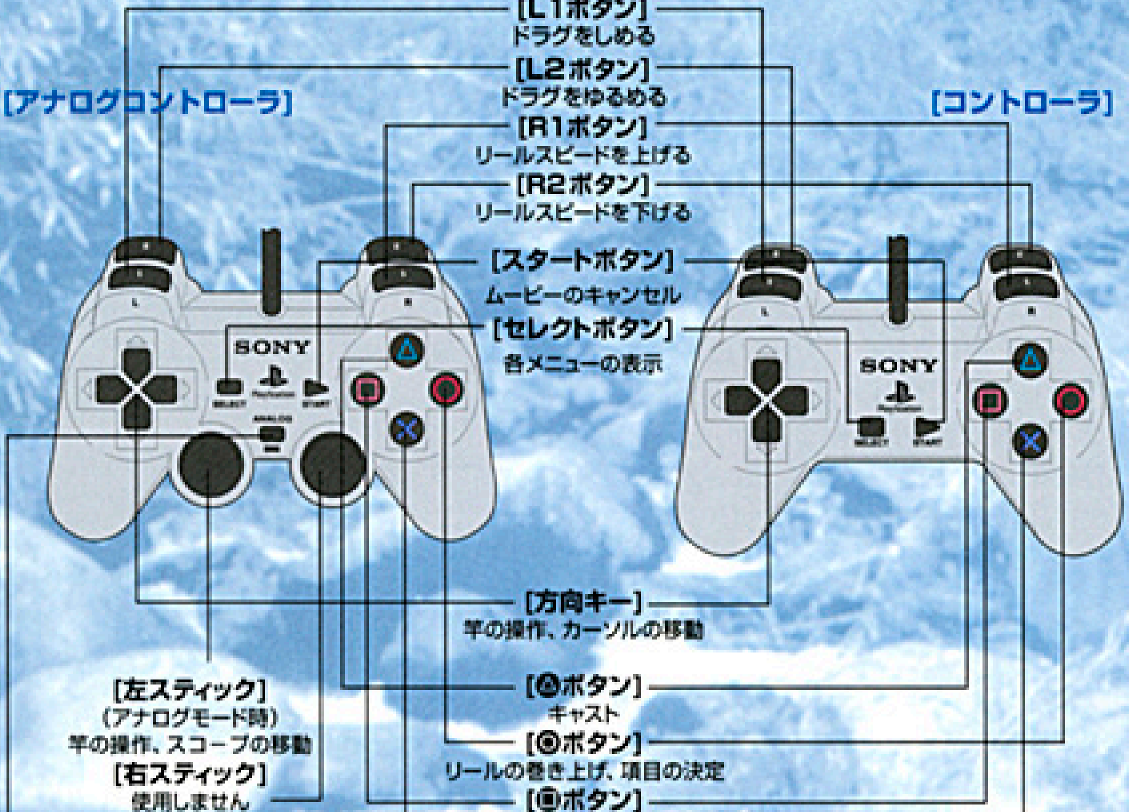
ゲームデータのセーブは、次の2通りの方法があります。
1：ツリーハウスで[メモリーカード]を選択する。
2：野営地のテントの中で[寝る]を選択する。
確認のメッセージがでますので、ゲームデータを保存する場合は[はい]を選択してください。



「ストーリーを極める」モードのデータと、「釣りを極める」モードのデータは、まったく独立した別々のデータとして保存されます。よって、それぞれのデータ間で、図鑑や日誌などのデータは共有されません。

「ストーリーを極める」モードのデータには「ストーリー」、「釣りを極める」モードのデータには「釣り」という表示がデータ名に含まれます。

コントローラの操作方法



※アナログコントローラ使用時に、アナログモードに設定するとLEDが点灯します。
デジタルモードではLEDは点灯しません。

各モードについて

「ウキウキ釣り天国～川物語～」は以下の構成になっています。





[続きから]

メモリーカードに「ウキウキ釣り天国～川物語～」のゲームデータがある場合、そのデータを呼び出して、前回の続きからプレイすることができます。

[最初から]

[ストーリーを極める]モード

釣りをしながら飛神川をさかのぼり、ストーリーに隠された謎を解きあかすモードです。

●イベントカレンダー

3月から9月まで毎月行われる「川イベント」に参加することができるモードで、「ストーリーを極めるモード」である一定の条件を満たすことでツリーハウスから選択できるようになります。各大会で優勝すると記念品が送られ、ツリーハウスに展示されます。

[釣りを極める]モード

「流域」、「対象魚」、「日付」、「タックル」を自由に選択して釣りをすることができるモードです。

●トーナメントポスター

3月から9月まで毎月行われる「釣りトーナメント」に参加することができるモードです。ツリーハウスから選択します。各大会で優勝するとトロフィーが送られ、ツリーハウスに展示されます。

「川上り大会」などのイベントや釣りトーナメントに参加してすべてのトロフィーを集めよう!!

[設定]

釣り座でのBGMの選択、及びBGMのON/OFFと、アナログコントローラを使用する場合は、コントローラの振動のON/OFFを設定することができます。



[ストーリーを極める]モードについて

～序章～

夏休みも始まった8月のある日、僕は田舎のおじさんに招待されて出かけて行った。釣りやアウトドアに関する原稿を書く仕事をしているおじさんが僕を呼んだのは、きっと「飛神川」に新しく建てたばかりのツリーハウスを自慢するのが目的なんだろう。

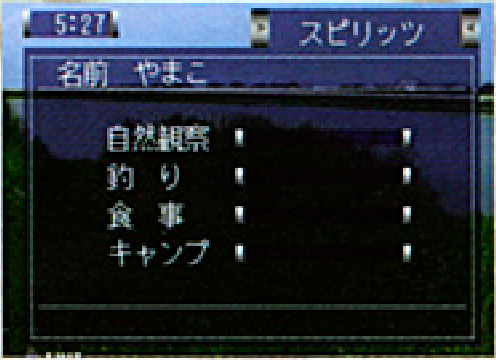
「やぁ、よく来たな。どうだい立派なツリーハウスだろう？」予想通りのセリフで出迎えてくれたおじさんは、ひととおりの自慢を終えるとこんな事を言い始めた。「そうだ、この機会に川をさかのぼってみたらどうだい？きっといい思い出になると思うぞ。」想像もしなかった提案に、戸惑い気味の僕が眼中に入っているのかいないのか、おじさんはこうつけ加えた。「普通にさかのぼるだけじゃつまらないな………『アウトドアの達人』を目指すなんかどうだろう？つまりだな、『釣り』、『自然観察』、『アウトドアクッキング』、それに『キャンプ』といった経験を積まない限り、次の流域には進めないってルールで川をのぼるのさ。どうだ、面白くなってきたろ？」愉快そうに僕の反応をうかがうおじさん。正直なところ僕も「…悪くないかな？」なんて思ってしまった。

僕が「飛神川・河口から源流までの旅」に出かける事になったいきさつはこういう訳だった。

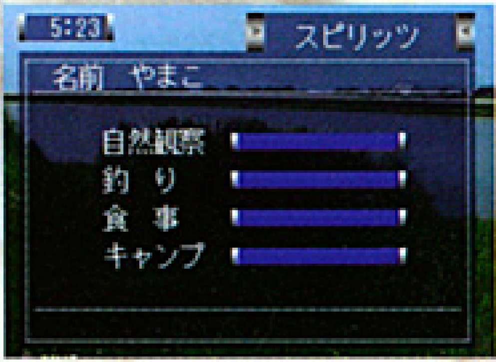
「アウトドアの達人」になるために（スピリッツについて）

おじさんは「アウトドアの達人」の条件として「釣り」、「自然観察」、「アウトドアクッキング」、「キャンプ」の4つを挙げており、ルールによると「その流域で十分に経験を積まない限り次の流域へは進めない」ことになっています。プレイヤーがどのくらい経験を積んでいるのかは野営地メニューから「スピリッツ」を選択し、「スピリッツゲージ」を表示させることで知ることができます。

※ストーリーの展開によってはツリーハウスから直接各流域へ行くことが出来る場合があります。その場合、流域間の移動には一旦ツリーハウスを経由する事になるので、スピリッツゲージの参照は行われません。



どんどん経験を積んで・・・



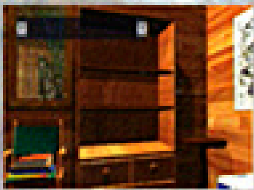
さぁ、次の流域へ！



ツリーハウス

ツリーハウスはプレイヤーの出発点となる場所です。ここから様々な項目を選択することができます。ツリーハウスは3つの画面で構成されており、コントローラの[L1]ボタンと[R1]ボタンで各画面を移動することができます。


[ツリーハウス]


[左側の画面]


[中央の画面]


[右側の画面]

中央の画面

[地図]
釣行条件の設定をした後、
釣りに出かけます。

[図鑑]
飛神川に生息する生き物の解説が全て収録されている図鑑です。[魚図鑑]、[植物図鑑]、[昆虫図鑑]、[動物図鑑]の4種類があります。魚図鑑は釣り上げたものがカラー表示になり動き出します。また、植物、昆虫、動物図鑑は発見したものから、順次ファイルされていきます。

[スコープ]
野営地で自然観察を行うための
スコープです。

[レシピ]
飛神川に生息する魚や、山菜、果実を使った料理と、その作り方を見ることができます。野営地で作った料理が、順次ファイルされていきます。

[釣り日誌]
魚を釣り上げる度に、その名前、仕掛け、エサ、ポイントなどのデータが記録されていきます。同魚種の場合は、その中の最長寸のものに関するデータが記録されます。

図鑑やレシピを開いた時に表示される数字は、各項目において、全種類中の何種類を発見したのかを示しています。全て見つけて、図鑑やレシピを完成させましょう!!

[イベントカレンダー/トーナメントポスター]
サブモードである「川のイベント」、または「釣りトーナメント」をプレイすることができます。「ストーリーを極めるモード」である一定の条件を満たすと「イベントカレンダー」を、また、「釣りを極めるモード」では最初から「トーナメントポスター」を選択することができます。(「ヤマメ釣りトーナメント」ではアマゴもカウントの対象となります)

[データ保存]
ゲームデータをメモリーカードにセーブ(保存)する事ができます。

[日記]
「ストーリーを極めるモード」でのみ選択できます。その時点までのストーリーの流れが要約されて記録されています。

[タックルボックス]
「ストーリーを極める」モードのある一定の期間選択できます。タックルの解説を見ることができます

[キープボックス]
「ストーリーを極めるモード」のある一定の期間選択できます。キープしている魚を見ることができます。

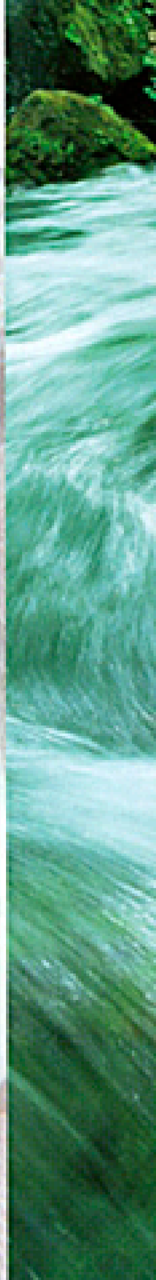
[写真]
「ストーリーを極めるモード」のある一定の期間選択できます。ある場所のスナップとストーリーの進行に重要な魚を見ることができます。

左側の画面

[トロフィーボックス]
「ストーリーを極める」モードでは「イベントカレンダー」で、また、「釣りを極める」モードでは「トーナメントポスター」でそれぞれ獲得したトロフィー、または記念品が展示されています。全てのトロフィーを集めたその時、あなたはグランドマスターの称号を得ることになるでしょう。

右側の画面

[魚拓]
プレイヤーが集めた魚拓が展示されます。魚拓は規定サイズ以上の魚を釣り上げる事によって自動的に保存されます。1度に最大4枚の魚拓が展示され、それ以降は、新たに魚拓をとるごとに古いものから削除されていきます。





釣行の設定



釣りを行うためには、「どこで」、「なにを」、「いつ」、「どうやって」釣るのかという条件を設定する事が必要になります。

※「ストーリーを極めるモード」においてストーリーの進行の具合によっては、特定の項目の選択ができなくなる場合があります。

[流域の選択]

釣りを行う流域を選択します。



[対象魚・月の選択]

釣行において目的にする魚種と釣りを行う月を選択します。流域と月により生息している魚種に違いがあります。



[釣行日の選択]

釣りを行う日を選択します。表示される干潮・満潮や、日の出・日の入の時間も参考にしてください。



[タックルの選択]

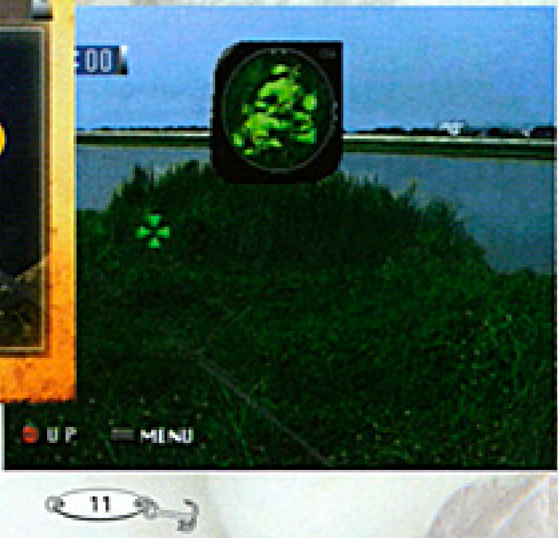
釣行に使用するタックルを選択します。一般的な「おすすめタックル」の他に、「自分で作る」を選択しプレイヤーの好みのタックルを作成する事も可能です。また、1回の釣行につきタックルを、2種類持っていく事ができます。

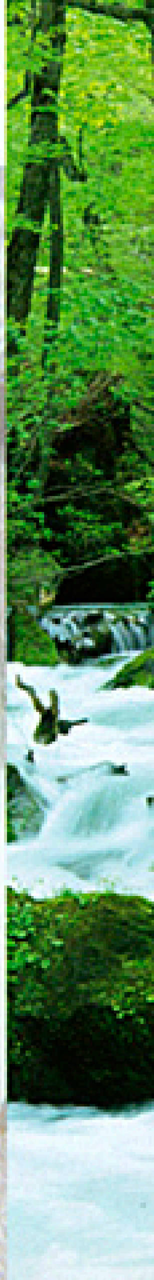
釣り座の選択と野営地

各流域には5ヶ所の釣り座があり、プレイヤーはそれらの中から自由にポイントを選択する事ができます。各釣り座とも特長ある地形をしていますので、対象魚を狙う場合はポイントの選択も重要な要素となってきます。釣り座の選択画面でセレクトボタンを押すと、[全図]という項目が選択できるようになります。[全図]を選択すると流域の選択画面になり、条件を満たしていれば流域の移動が可能になります。また、マップ中に「野営地」が表示されている場合は野営地への移動が可能で、食事や、自然観察ができます。野営地に入ると、スコープとカーソルが表示されます。スコープにカーソル内の風景が拡大されています。スコープ中に発見されたものはその解説を[図鑑]で見る事ができ、食用にできるものは[食材]、エサとして使用できるものは[エサ箱]を選択すると、後で必要な時に使用する事ができます。また、野営地メニューからも様々な項目が選択できます。



釣り座の選択画面

野営地の画面




釣り座の選択と野営地２

[食事]
釣り上げた魚や、野営地で採取した食材を使用して食事を作ります。メニューは材料によって自動的に選択されます。但し毒のあるものや、希少種、採取してから食べられるまでに期間がかかるものなどは調理できないようになっています

[レシピ]
料理の作り方を参照する事ができます

[エサとり]
虫エサを採取する事ができる「ミニゲーム」をプレイできます。採取した虫エサは、後で必要な時に使用する事ができます。

[エサ確認]
エサ箱の中に残っているエサの量を確認する事ができます。少なくなったエサは「自然観察（スコープ）」や「エサとり」で補給するのもよいかもしれません。

[日誌]
釣り日誌を参照する事ができます。

[DATA]
釣行の設定の内容に加えて、日の出、日の入や、満潮、干潮の時刻を見ることができます。

[移動]
釣り座の選択画面に戻り、釣行が継続されます。

[休憩]
休憩する事でゲーム中の時間を進める事ができます。時間を絞った釣りをする時や、時合いにあわせる時、また釣りを終了してテントで眠りたい時などに選択してください。

[図鑑]
図鑑を参照する事ができます。

[かにかご]
ある場所で「かにかご」を入手している場合、川に仕掛ける事ができます。かにかごは夜に川に仕掛けて、翌日の朝に引き上げる事ができます。また、かにかごをしかけて引き上げずに流域を移動すると、かにかごを失ってしまいます。ご注意ください。

[ツリーハウスに戻る]

ツリーハウスに戻ります。

[テント]

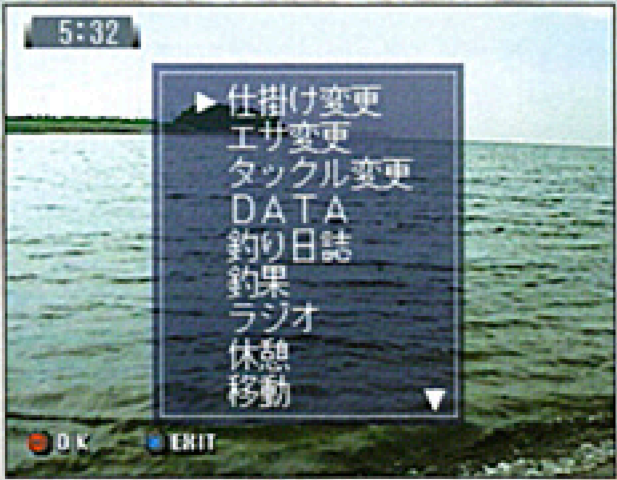
テントの中へ入ります。テントの中ではいくつかの野営地メニューの項目の他に[寝る]という項目を選択する事ができ、[寝る]を選択するとそこで1泊し日付が進みます。またこの時、ゲームデータを保存する事もできます。[外に出る]を選択すると野営地画面に戻ります。他に、[ラジオ]という項目も表示され、「そま人」がDJを担当するFM番組を聴く事ができます。[ラジオ]では、昼間はその流域のアドバイス、夜はその流域とひとつ上の流域の情報がオンエアされています。

これらの項目は、プレイするモード、またはストーリーの展開によって選択できない場合があります。その場合、選択できない項目はメニューに表示されません。



釣り座メニュー

釣り座画面で、仕掛けをキャストしていない状態の時にセレクトボタンを押すと釣り座メニューが開きます。釣り座メニューからは次の項目が選択できます。



[仕掛け変更]

「ウキ下」や「ルアー」といった、仕掛けの内容を変更できます。

[エサ変更]・[おとり鮎交換]

使用するエサを確認、変更できます。エサ変更を行う場合、方向キーの左右でメニューを切り替えて、「虫エサ」や、「生き餌」などを選択する事ができます。

[タックル変更]

持ってきているタックルの中から、使用するタックルを選択できます。

[DATA]
釣行の設定の内容に加えて、日の出、日の入や、満潮、干潮の時刻を見ることができます。

[釣り日誌]
釣り日誌を参照する事ができます。

[釣果]
その日の釣行の、その時間までの釣果を見る事ができます。

[ラジオ]
そま人がDJを勤める番組を聴くことができます。

[休憩]
休憩する事でゲーム中の時間を進める事ができます。時間を絞った釣りをする時や、時合いにあわせる時などに選択してください。

[移動]
釣り座の選択画面に戻り、釣行が継続されます。

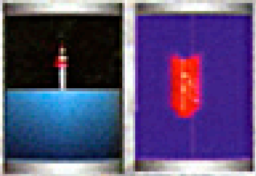
[納竿]
釣りを止めてツリーハウスまたは野営地に戻ります。

これらの項目は、プレイするモード、またはストーリーの展開によって選択できない場合があります。その場合、選択できない項目はメニューに表示されません。

キャスト画面



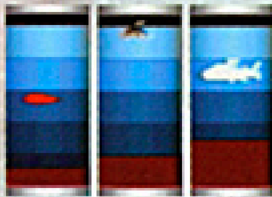
ゲーム中の時刻を表示します。
キャスト方向を決定します。



ウキや目印の状態を表示します。魚がかかった時はアタリに伴ってウキや目印が浮き沈みします。仕掛けが川底についている時には、ウィンドウ内にウキ、または目印は表示されません。



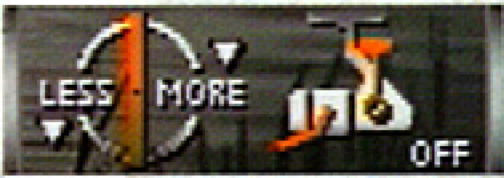
投げ竿を使用した釣りにおいてキャストするパワーを表示します。45度の角度でキャストするとより遠くへキャストすることができます。



ルアーや毛バリ、おとり鮎の水中での位置を表示しています。ウィンドウ内の茶色で表示されている部分が川底を表しています。

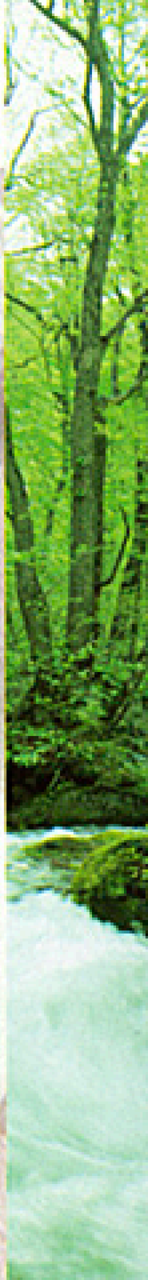


糸にかかる張力を表示しています。赤い表示がしばらく続くとハリスが切れてしまう可能性があります。



リールの状態を表示します。左のダイヤルがドラグの強さを、右側のアイコンがリールスピードとクラッチレバーのON/OFFを示しています

キャストした後は・・・



アタリとアワセ・・・

魚のアタリは、竿先、テンションメーターと音で知ることができます。アタリがあった場合は、方向キーの下を押して竿を立てるか、リールをタックルに使用している場合は○ボタンを押して、仕掛けを巻き上げることでアワセを行います。但し、リールがOFFになっていると、たとえ魚がかかってもアタリの音は鳴らないため、アタリを待つ場合はリールをONにしておいてください。また、アタリに対するアワセのタイミングは魚種によって異なります。魚種ごとの的確なタイミングを身に付けることが重要です。

大物がかかったら・・・

大物がかかるとテンションメーターの表示が赤くなり、警告音が鳴ります。その状態をしばらく続けるとハリスが切れてしまいます。竿を目一杯立てたり、リールを使用している場合はドラグを緩めるなどして、糸にかかる張力を調節してください。また、ヒットした魚を取り込む時に、乱暴な引き抜き方をすると、魚をバラしてしまう場合があります。

エサをとられたら・・・

魚にエサをとられてしまった場合、一旦、水中から仕掛けを引き上げる事で自動的にエサが針に取り付けられます。

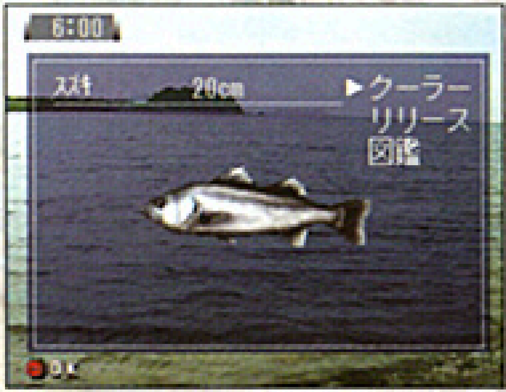
根がかりした時は・・・

キャストした場所によっては、タックルが川底や岩、岸などにひっかかってしまう事があります。こういった「根がかり」の状態になると、自動的にハリスを切るモードに入ります。プレイヤーは、完全にハリスが切れて、再びキャストの準備画面に戻るまで操作はできません。なお、切れた仕掛けは自動的に元に戻るため、そのままキャストできます。



「評価画面」

見事魚を釣り上げると評価画面が表示され、釣り上げた魚の情報を見る事ができます。



[クーラー]

釣り上げた魚をクーラーに入れます。クーラーに入れた魚は釣果としてカウントされ、野営地で食材として使用できます。

[リリース]

釣り上げた魚を川に逃がします。リリースした魚は釣果としてカウントされません。

[図鑑]

釣り上げた魚の解説を、魚図鑑で見る事ができます

[魚拓]

規定サイズ以上の魚を釣り上げた場合、評価画面でファンファーレが鳴り、ツリーハウスにその魚の魚拓が追加されます。

[いけす]

「モツゴ」や、「タナゴ」、「タモロコ」などの、生き餌として使用できる魚を釣り上げた場合表示されます。いけすに入れた魚は釣果にカウントされませんが、釣り座メニューの[エサ変更]から生き餌として使用できます。生き餌は「ハス」、「ナマズ」、「ウナギ」などのフィッシュイーターを狙う場合効果的です。

[引き船]

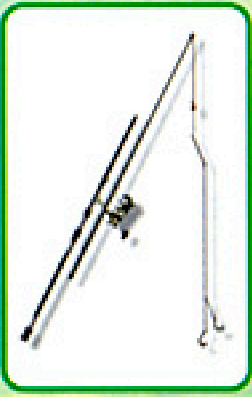
友釣りでアユを釣り上げた場合に表示されます。引き船に入れたアユは、釣り座メニューの[おとり鮎交換]からおとり鮎として使用できますが、釣果としてカウントされません。

投げ釣りとは

岸から離れたポイントへ、重りをつけた仕掛けを投げる釣り方です。

タックル概要

竿にスピニングリールを組み合わせたもの。リールが大型のものになるほどミチイトが太くなり、大物に対応できます。また、キャストのときの飛距離もでます。



ワンポイントアドバイス

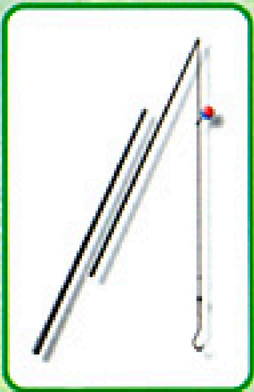
離れたポイントをねらうので、うまくキャストできるかが勝負の分かれ目。キャストしたら、リールを少し巻いては止めて、魚のいるポイントを探ってみよう。アタリを待つ時は、✕ボタンでリールをONにしておこう。

ウキ釣りとは

仕掛けにウキを使用し、その動きでアタリをとる釣り方です。

タックル概要

流れのゆるやかなところで効果がある釣り方。 ウキの微妙な変化に気を配り、うまくアタリにアワセよう。



ワンポイントアドバイス

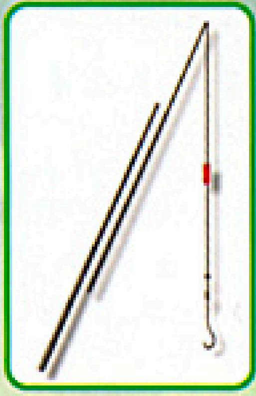
必ずウキ下を調節し、底からねらってみよう。





ミャク釣りとは

ウキを使用しないで、手に伝わってくる感覚や、仕掛けに付けた「目印」の動きでアタリをとる釣り方です。



タックル概要

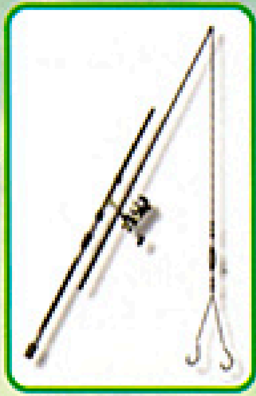
一般的にリールを使わないタックルで、仕掛けに目印をつけてアタリをとります。目印の微妙な変化に気を配り、うまくアワセましょう。

ワンポイントアドバイス

必ず、かみつぶしの大きさを変えてタナを調節しよう。

ぶっこみ釣りとは

水中に仕掛けを沈めて、ひたすらアタリを待つ釣り方です。



タックル概要

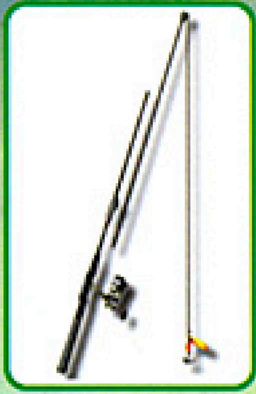
仕掛けを水底に沈めてしまうため、ウキは使わない。"一発大物ねらい!!"に最適な釣り方。主な対象魚はコイ

ワンポイントアドバイス

しばらく待ってアタリがない場合は　、キャストするポイントをかえてみよう。

ルアー釣りとは

近年、スポーツフィッシングとして人気を集めている、「ルアー」を使用した釣り方です



タックル概要

竿にリールを組み合わせたタックルです。キャスト後は、ロッドアクションとリール操作により、ルアーにアクションを加えて本物のエサのように動かす。

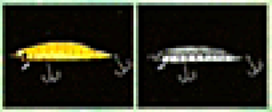
ワンポイントアドバイス

ターゲットによってルアーを使い分け、ロッドでルアーにアクションもつけてみよう。リールはゆっくりと（最低速で）巻いたほうが効果的。



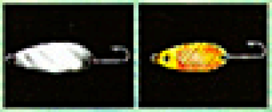
スピナーA・スピナーB

リールを巻くとブレードが回転し、魚を誘います。上層から、底までねらいたい層までルアーを落下させて巻いてください。



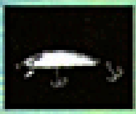
フローティングミノーA・フローティングミノーB

常に水面に浮いているルアーです。
水面、表層を狙う時に使用します。



スプーンA・スプーンB

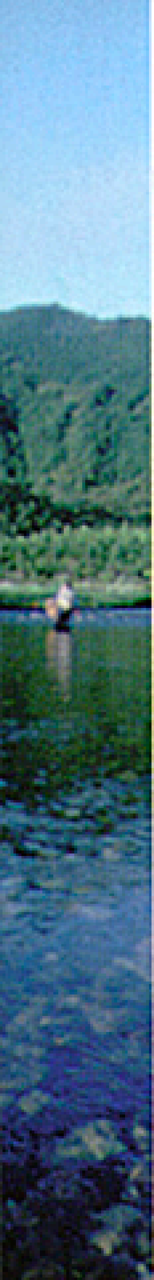
上層から底まで幅広く狙うことができます。
落下する時にヒットすることが多いです。



サスペンドミノー

リールを巻くと少しずつ沈んでいきます。
上層を狙う場合に使用します。



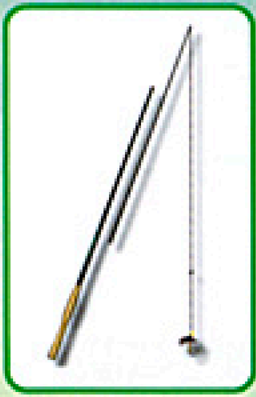


テンカラ釣りとは

山深い日本の渓流で生み出された日本特有のフライフィッシングともいえる、「毛ばり」を使用した釣り方です。リールを使用せず、小さなスペースでキャストできる事がフライフィッシングとの違いです。

タックル概要

このゲームでは日本の伝統的な毛針に加え、フライを使用する事もできます。

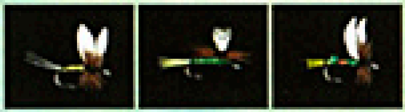


ワンポイントアドバイス

季節、時間、対象魚によって毛針を使い分けてください。川虫の羽化する、夏の朝夕が狙い目です。



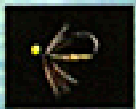
ニンフA／ニンフB／ニンフC
水性昆虫の幼虫を模してつくられたもので、水中に沈みます。



ドライ・フライA／ドライ・フライB／ドライ・フライC
水面に浮きます。



ウェット・フライA／ウェット・フライB／ウェット・フライC
水中に沈みます。



毛針A
水面に浮きます。

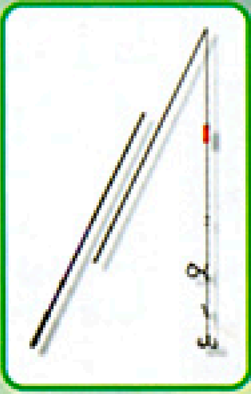


毛針B
水中に沈みます。

鮎の友釣りとは

エサの代わりに「おとり」となる生きた鮎を使用し、縄張りを守るためにおとりを攻撃しにきた鮎を掛ける方法です。縄張りに対して敏感な鮎の性質を利用した、日本特有の釣り方です。

タックル概要



アユ竿を用い、仕掛けは天上糸に水中糸(0.1～0.4号)、ハリス(0.6～1.5号)にハナカンをつけて、おとり鮎を装着する。針はいかり針をつかう。基本的に、おとり鮎はその川で釣れる鮎の平均サイズがいい。鮎を釣るときにはこのタックルで!!

おとり鮎のコントロール

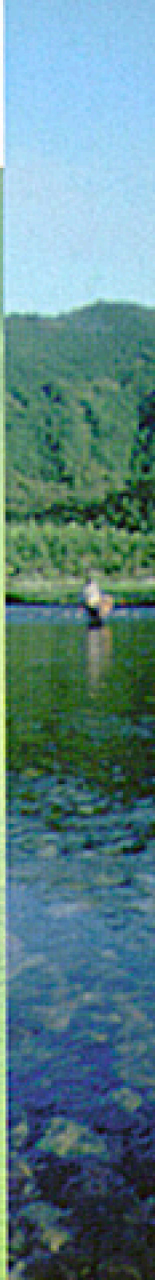
「鮎の友釣り」は日本特有の珍しい釣り方のため、キャストの方法も他の釣り方と大きく異なります。キャストすると「おとり鮎」は足下から「元気さ」に応じて泳ぎ出します。竿を少しだけ立てると、おとり鮎は底へ潜っていき、長く立て続けると、手前の方に引き寄せられてきます。同様に川下に少し竿を振るとおとり鮎は川上に向かいます。ただし、おとり鮎の反応は「道糸のたるみ具合」、「竿の位置」、「おとり鮎の元気度」、「水流」などによって異なります。

おとり鮎の元気度

おとり鮎には元気度というパラメータがあり、元気のなくなった鮎は水流に流されてしまいます。おとり鮎の元気度は「キャスト画面の鮎ウィンドウ」の鮎マークの色や、「釣り座メニュー」の[おとり鮎交換]で見る事ができます。また、釣り上げた鮎を引き船に入れておとり鮎にした方が、元気がいい場合もあります。

ワンポイントアドバイス

おとり鮎を上手く竿で操作して、鮎の縄張りに導いてからが勝負!





釣り用語辞典

アクション
魚を誘うために竿を操作して、ルアーやフライに動きを与えることまたは、ルアーや、フライの動きそのもの。

アタリ
魚が針に掛かったときに、竿先やウキに表れる変化や手応えのこと。

アワセ
アタリに対して、魚をしっかり針に掛けるために、竿や仕掛けを引き上げること。

ウキ(浮木)
アタリを知らせたり、えさの位置を一定に保つなどの役目をする道具。

馬の背
中央の底が盛り上がって、両側が急傾斜しているところでポイントになる。

エダス
幹糸から枝状に出すハリスのこと。胴突き仕掛けなどで使う

キャスト
仕掛けやルアーなどを投げ込むこと。

外道
目的以外の魚のこと。

号数
糸の太さや重りの重さを示す。数字が大きいほど太い、または重い。

時合(じあい)
時間や天候などの様々な条件が重なってもっとも魚の釣れる時間帯。

仕掛け
竿先につける釣り糸、ウキ、オモリ、ハリなどをつなぎあわせた、魚を釣るための道具。

瀬
川の流れの速い場所。

タックル
釣竿、リール、仕掛けなどの魚を釣るための道具全般をさす。

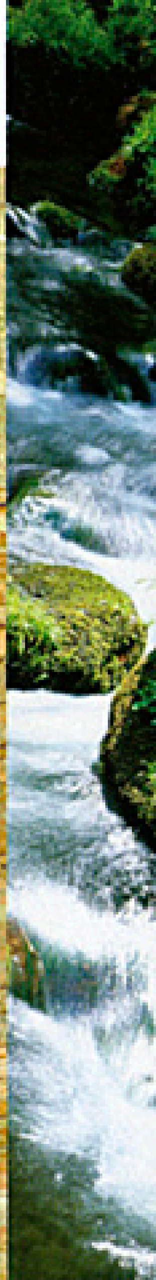
立木
水中に生えている木。

タナ(棚)
水中の魚が遊泳している層。

釣果(ちょうか)
釣り上げた成果。

胴突き仕掛け
最下部にオモリをつけ、その上の幹糸から数本のハリスを出した仕掛け。

ドラグ
リールの装置の一つ。大きな魚などが掛かったときに、糸にかかる張力を調整することによってライン切れを防止する機構。





釣り用語辞典２

根がかり
水底の岩礁などの障害物に仕掛けが引っかかった状態の事。

納竿(のうかん)
釣りを終わること。
アタリにアワセて、魚の口にハリ掛かりさせること。

ハリス
道糸や幹糸に針をつなげるための糸。一般的に、号数が細いほうが魚に見つかりにくいが切れやすい。

バラす
一度針に掛かった魚を取り逃がしてしまうこと。

ヒット
魚が針に掛かった状態のこと。

淵(ふち)
川の流れが曲がり角などで、深くなっている場所。

フッキング
アタリにアワセて、魚の口にハリ掛かりさせること。

フライ
水生昆虫に似せて作られた疑似餌。

ポイント
魚がよく釣れるところ。

ボウズ
魚が一尾も釣れなかったこと。
「アブレ」、「オデコ」ともいう。

まずめ時
夜明け、日没の前後で、もっとも魚の釣れる時間帯。

ミキイト(幹糸)
道糸とエダスを取り付けるための糸。
胴突き仕掛けなどで使う。

ミチイト(道糸)
竿先からハリスまでの糸。リールを使う仕掛けではラインともいう。

藻場
藻が多く茂っているところ。

ライン
リールを使う仕掛けの糸。

リール
糸を巻くための道具。

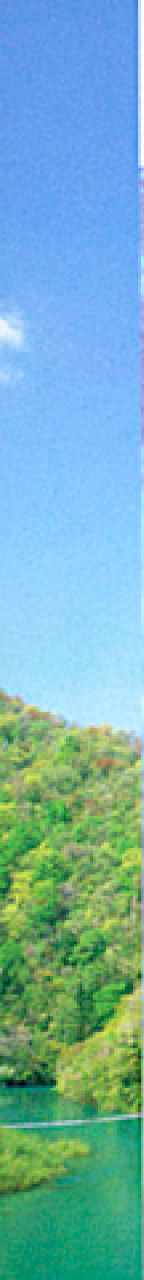
リリース
釣った魚をそのまま戻すこと。

ルアー
金属やプラスチックなどを素材に作られた疑似エサ。

ロッド
釣竿のこと。

ワンド
岸が弓状に引っ込んだ場所。





対象魚別攻略法１

その時の生息するポイント、タナ（泳層）、えさはラジオを良く聞き、タックル、仕掛けはおすすめのものを参考にして下さい。また、本文中の朝夕はゲーム時間で日の出の後、日没前の90分の間です。ヘラブナ以外の天狗池の情報はのせておりませんので、是非探してみてください。

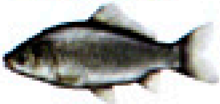
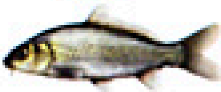
アマゴ 	夏場はテンカラ釣りが有利、他は川虫のエサが良い。7月8月は瀬、他は淵に多い。水温の高い時期は朝夕、低い時期は昼以降が釣りやすい。アタリがあったら素早く合わせる。水温の低い時期は底近く、高い時期は水面まで出てくる。脈釣りの場合、かみつぶしを大きくすると深くエサを沈めることが出来る。
アユ 	7月、8月は流れの早い瀬、9月は流れの緩やかなところが良い。6月は昼以降、7月8月は朝夕がねらいめ。おとり鮎を沈み過ぎたり、浮いたりしないようにポイントに竿をうまく動かして移動させ釣る。大型は8月、9月がねらいめ。
イワナ 	夏場はテンカラ釣りが有利、他は川虫のエサが良い。7月8月は瀬、他は淵に多い。水温の高い時期は朝夕、低い時期は昼以降が釣りやすい。アタリがあってもあわてず一呼吸置いてから合わせる水温の低い時期は底近く、高い時期は水面まで出てくる。脈釣りの場合、かみつぶしを大きくすると深くエサを沈めることが出来る。大型は9月の源流、大岩のポイントに良くでるが他でも釣れる。

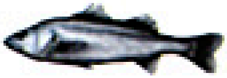
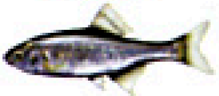
ウグイ 	キジ(ミミズ)をエサに底近くから50cmほどのところをねらう。ウキ下の調整は仕掛け変更画面で行う。ウキが消える、横になる場合は底についているので少しづつ調整していく。
ウナギ 	水深のあるところで底にブロック、岩などの多いところで、キジをエサにつる。仕掛けを投げ込み、アタリの無い場合は少しづつポイントをずらしてみる。夕方が一番釣りやすい。早アワセはしない。
オイカワ 	キジ(ミミズ)をエサに底近くから50cmほどのところをねらう。ウキ下の調整は仕掛け変更画面で行う。ウキが消える、横になる場合は底についているので少しづつ調整していく。アタリがあったら素早く合わせる。
カジカ 	キジ、イクラをエサに底をさぐる。アタリがあってもあわてて合わせずゆっくりと竿を立てる。





対象魚別攻略法２

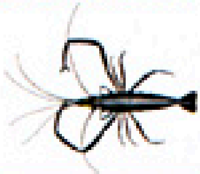
カレイ 	朝夕の時間帯に沖に向かって遠投する。アオイソメのエサが良い。ヨブ（砂底の起伏のあるところ）にいるので、少しずつ巻きながら止めてはアタリを待つ。アタリのあったところはチェックしておこう。早アワセはしない。エサに食いこむまで待つ。
カワムツ 	川虫、キジのエサで底近くから50cmほどのところをねらう。ウキ下の調整は仕掛け変更画面で行う。ウキが消える、横になる場合は底についているので少しづつ調整していく。アタリがあったら素早く合わせる。
ギンブナ 	キジのエサで底をねらう。アタリがあったら素早く合わせる。
コイ 	サツマイモ、ダンゴのエサで底をねらう。朝夕の時間帯がベスト。釣り座の中でも特定のポイント（2週間毎に変化）にしかいないのでしばらくまってアタリが無い場合はポイントを変える。早アワセは絶対にしない。どの釣り座でも大型は出る。

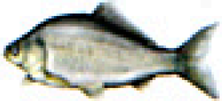
シロギス 	朝夕の時間帯に沖に向かって遠投する。ゴカイのエサが良い。ヨブ(砂底の起伏のあるところ)にいるので、少しずつ巻きながら止めてはアタリを待つ。アタリのあったところはチェックしておこう。早アワセはしない。エサに食いこむまで待つ。
スズキ 	アオイソメ、スジエビのエサ釣りかルアーでねらう。アタリはエサ釣りの場合は少し待ってから合わせる方が良い。朝夕の時間帯が良い。
ソウギョ 	下流域のよし場に朝夕の時間帯にあらわれる。植物をエサに水面近くをねらう。釣り座の中でも特定のポイント(2週間毎に変化)にしかいないのでしばらく待ってアタリが無い場合はポイントを変える。早アワセは絶対にしない。
タナゴ 	玉虫のエサで底をねらう。アタリがあったら素早くアワセる。ウキ下の調整は仕掛け変更画面で行う。ウキが消える、横に成る場合は底についているので少しづつ調整していく。

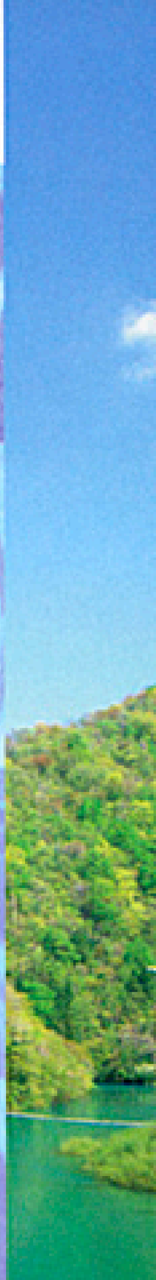


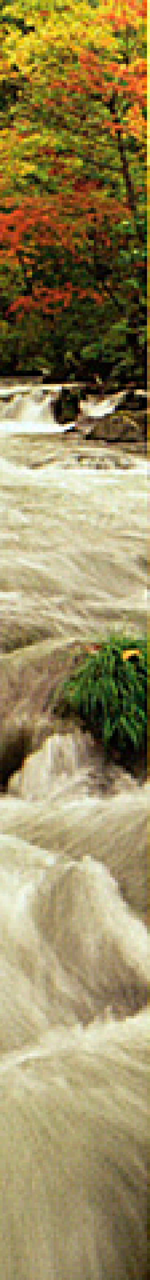


対象魚別攻略法３

テナガエビ 	キジをエサに底をねらう。アタリがあったらそっと竿を立てる。
ナマズ 	キジ(ミミズ)、小魚をエサに底をねらう。アタリがあってもあわてずゆっくりと合わせる。
ニゴイ 	キジをエサに底をねらう。早アワセはしない。ゆっくりとアワセる。
ハス 	ルアーに良くヒットする。朝夕の時間帯がもっとも良い。

ヘラブナ 	月、時間によっている釣り座、タナ(泳層)が変化する。大型は立木のポイントの沈んだ木のまわりに底近くにいることが多い。ダンゴのエサでねらう。ゆっくりとしたテンポの前アタリの後、ウキに大きく変化があらわれるのでその時にアワセる。
マハゼ 	キジ、ゴカイなどをエサに底をねらう。早くアワセるエサだけとられてしまう。
ヤマメ 	ヤマメに関してはアマゴと同じ方法が適用する。また、ヤマメの降海型のサクラマスはこのゲーム進行上重要な意味をもつ。大型のサクラマスは4月、5月に源流の河童ヶ淵、大岩で釣れることが多い。底近くにエサが流れるようにかみつぶしの大きさを大きくする。川虫のエサを使う。アタリがあってもすぐにアワセず一呼吸おいてアワセる。
ヤリタナゴ 	タナゴと同じ方法が適用する。





初めて旅に出る人のために～飛神川釣行～

川物語に出てくる飛神川は自然の川をシミュレーションしたものです。初めて源流まで旅をするのは難しいかも知れません。一人の釣り人の旅の記録を参考までにご紹介しましょう。（これはほんの一例にしか過ぎません。旅の仕方はあなたしだいです。）

河口域

朝、河口域から飛神川の旅が始まる。まず、朝の間に月見ヶ浜でシロギスをねらう。シロギスのおすすめタックルにゴカイのエサで投げてみる。少し巻き上げては止めるをくり返しキスのポイントをさがす。シロギスにまじってマハゼ、ボラなどが釣れてくる。フグがうるさい。アタリが合っても食い込むまでまつのがコツだ。朝のベストタイムが過ぎ、暑くなったので野営地に移動。食事と自然観察で時を過ごす。夏の日中は魚も活性が低く釣りにならないので、捨て石のポイントで、ハゼ仕掛けにキジ（ミミズ）のエサで遊ぶ。いろんな魚が魚信を送ってくれる。昼食をすませ、夕方のベストタイムにふたたび月見ヶ浜に立つ。明日は下流域に発つ。

下流域

朝の間は下流の野営地で自然観察をし、野草類で軽く食事をすませる。夏の昼間は釣り辛いのでよし場まで移動し夕方まで休憩する。ギンブナ釣りのタックルにキジのエサで釣る。ウキ下50cmでやっているといろいろな魚が釣れた。仕掛けを切っていったのはコイだろうか…。テントにかえり、食事をすませラジオで明日の釣り情報を仕入れる。次の日の朝、さっそくブロックのポイントに出かけニゴイのウキ釣りのタックルを使い、キジのエサを使いウキ下1m40cmでせめる。ニゴイがけっこう釣れたので食事を済ませた後、中流に旅立つ。残った魚は中流域の食料にする。

中流域

野営地で野草をとり、軽い食事をとる。夏の昼間でも釣れる魚をもとめカジカの脈釣り用のタックルにキジのエサをつけ宮前橋、金ヶ森に出かける。エサが底を這うようにおもりをかみつぶしの中にするなど工夫して釣る。ハゼの仲間がけっこう釣れた。アユ釣りに自信がないので食料を充分確保しておく。食事をすませ、初瀬に移動した後、夕方のベストタイムまで少し休憩する。アユ釣りを開始。流れが早いためおとりアユはなかなか泳ぎ出してくれないし、少し弱ると動こうともしない。おとりアユを交換して正面よりやや右手の方へおとりアユを誘導していくと、いきなりガツンと強いアタリがでた。…しかし、一匹だけの釣果だった

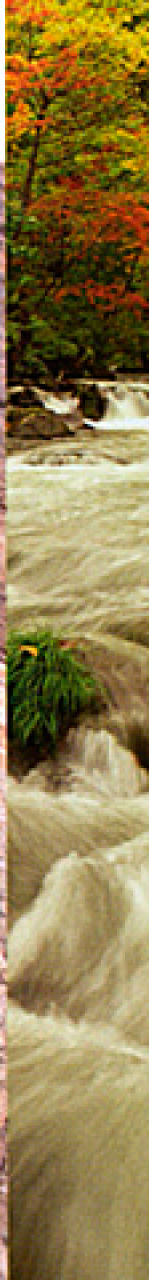
上流域

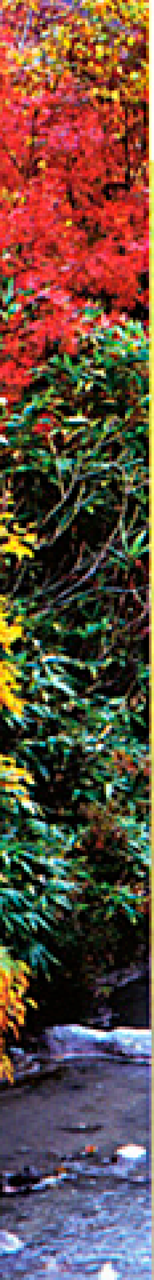
野営地で自然観察や野草類の食事、虫エサとりをして過ごしたので日はもうすでに高く上っている。浅瀬は水温が上昇して釣れないと考え地蔵ヶ淵のポイントに入る。ヤマメの脈釣りタックルのおもりをかみつぶしの中にかえ、そこの方を流してみる。キジはすでに使い果たし、虫エサとりにも失敗したのでイクラのエサを使う。ねらいは的中し、良い型のヤマメ、アマゴがけっこう釣れた。野営地に移動し、食事をすませ、夕方のベストタイムを待つために鹿の瀬のポイントに移動。軽く昼寝してからテンカラでせめる。これも見事にねらい的中。テントに戻り、食事をすませ、ラジオを聞きながら眠りにつく。翌朝、苦戦をしいられるだろう源流域にそなえ、鹿の瀬のポイントで食料を確保し出発した。

源流域

朝、夕を中心にいろんなポイントをせめたがあまり釣れず、結局3泊もしてしまった。野草と山菜で生き延びたようなものだ。

※本文中に出てくる朝はゲーム時間で日の出より90分以内、夕方とは日没までの90分間のことです。注意して下さい。また、これは夏限定の情報です。





アドバイス

「「ストーリーを極めるモード」で源流までたどり着いたのに、何も起こらない！」という方。「何も起こらない」時は「何もしない」っていうのもいいかもしれませんよ。「果報は寝て待て」とも言うじゃないですか・・・

「おすすめタックル」を選択すると、「ウキ下」は「20cm」、「かみつぶし（重り）」は「極小」に設定されています。これらは、釣りをする為に重要な項目ですので「その時」、「その状況」に合った値に調節してください。

魚が釣れない方。「何故釣れないんだろう？」・・・そう思った瞬間、あなたは「ウキウキ釣り天国～川物語～」の魅力に気付き始めています。

「魚はそこにいます」「道具はここにあります」それで釣れないのならば何か原因があるはずです。その原因をあれこれ考えて、いろいろ試してみる・・・そして、いつか「答え」にたどり着く。「ウキウキ釣り天国～川物語～」の、そして本当の釣りの楽しさはそこにあります。

「手がかりはそこらじゅうにあります」そして、超大物を釣り上げたその時、あなたは大自然の中で一人の釣り人になっている事でしょう。

●旅を終えて

飛神川の謎をめぐる旅を終えて僕はまた、ツリーハウスを訪れた。おじさんはどこかへ出かけてしまってて、そこにはいなかった。また取材にでかけたのだろう。その時一枚のポスターが僕の目にとまった。

ポスターには「イベントカレンダーリバーサイドミュージック主催」と書かれていた。そこには「かわのぼり大会」や「天狗池の五目釣り大会」、「サワガニとり大会」などの７つのイベントが書かれていた。よーし、今度は優勝トロフィーを集めるぞ。大物賞もいただきだ。

でも、また、たまには、違う季節に源流に向かって旅にでるのもいいな。まだまだ、出会ってない人や出来事が僕を待っているかもしれない。



SLPS 01521